 2018

SYNOPSIS :

Projet Transverse

EFREI P2021

Silk Carpet

Lagny Jules, Powell Mathis, Kukovski Stefania, Minier Amandine, Cherif Lilia

SOMMAIRE

1. Analyse du projet………………………………………………3
2. Conception……………………………………………………….4
3. Planification des tâches…………………………………….5
4. Prototype initial…………………………………………………6
5. ANALYSE DU PROJET

L’idée de départ était simple. Un site de jeux d’argents en ligne, avec une base de jeux de hasard / « stratégie ». Nous pensions au jeu de la roulette, du poker et de plusieurs autres.

Mais un problème s’érigeait devant nous : L’originalité ?

De nombreux sites de la sorte pullulent sur le net, et notre projet aurait été noyé dans la masse de ces sites-là. Alors comment faire pour ajouter notre touche d’originalité ? Echanger la notion d’argent, qui aurait été compliquée au niveau législation par un échange de service.

Un site (pouvant donner naissance à une application plus tard) entièrement dédié aux étudiants de l’Efrei, ou l’argent est remplacé par une mise d’aide dans les différentes matières.

Nous souhaitons donc créer ce site, qui sera composé de 2 parties distinctes.

La première sera la principale, traitant un échange de services entre élèves qui se joue sur des jeux de hasard stratégie (comme dit précédemment poker roulette… et même des paries sportifs si tous se goupille bien).

Le deuxième sera les mêmes jeux, mais avec une monnaie fictive, servant uniquement d’entrainement et de détente sans risques.

Etant donné que ce site sera uniquement pour les étudiants de l’EFREI, la connexion au site se fera grâce aux identifiants EFREI.

Il y aura un système de point, ou chacun démarrera avec x points.

Il aura plusieurs manières de faire fructifier ses points :

-soit en gagnant aux différents jeux proposés

-soit en donnant un cours dans une matière ou il est bon, ou l’autre étudiant lui donnera 100 points de sa poche.

Nous comptons également munir le site d’un espace charbon afin que les étudiants se mettent d’accord concernant les cours, ainsi qu’un espace de demande et d’offre de cours pour les élèves.

Mais plusieurs problèmes se posaient, le principale étant de comment concilier tous les éléments en un site fonctionnel ? (Les différents jeux, les échanges de services etc.)

D’autres se pose toujours,

-> comment faire un site esthétique et attractif ?

-> comment convaincre les étudiants de son utilité ?

-> Comment attribuer telle tâche a telle personne, nécessitant différentes compétences ?

-> Comment justement acquérir ces compétences ?

-> Comment faire pour traiter l’échange de service ? (Parti qui semble la plus complexe)

-> Comment motiver les élèves à donner des cours « gratuitement » ?

1. CONCEPTION

Dans la conception de ce projet, différents questionnements ou problèmes se sont posés. En effet, ce projet est à l’intention des étudiants de l’EFREI, et plus particulièrement pour les élèves ayant des difficultés dans certaines matières. Les élèves de différentes promotions pourraient alors proposer leur aide à ceux qui en ont besoin. Voici les solutions que nous pensons mettre en place pour les sous-problèmes que nous pouvons rencontrer.

Pour attirer les élèves, il est possible de jouer à des jeux comme la roulette, le poker ou le gambling. En fonction de l’avancée du projet, nous essayerons dans la mesure du possible de réaliser d’autres petits jeux, ou peut-être un autre moyen permettant le gain de points, pour que le système d’obtention de points soit le plus attractif pour les élèves.

Pour motiver les élèves à donner des cours « gratuitement », nous pouvons donner un point pave par semestre aux élèves ayant donné le plus de cours. Après chaque cours, l’élève ayant reçu le cours aura la possibilité de noter son professeur. Cette note sera également prise en considération pour l’obtention d’un point pave. Le site sera alors très utile pour favoriser l’entraide entre les élèves, et aussi pour valider sa note de participation à la vie associative. Bien sûr, cela reste à voir avec le service PAVE après avoir terminé le projet.

Le site mettra en contact les élèves pour un cours dans la matière qu’ils ont sélectionnés à travers une chat box et c’est les élèves eux-mêmes qui conviendront du meilleur moment pour réaliser ce cours. Après le cours, ils devront chacun valider de leur côté la participation au cours pour que ce dernier soit comptabilisé. Pour résoudre le problème de disponibilité des professeurs, nous pensons permettre à un « professeur » d’avoir deux ou trois élèves maximums.

Pour l’aspect technique, nous utilisons des langages que nous n’avons jamais utiliser ou manipuler auparavant : HTML5 et Javascript. Nous avons donc dû nous attribuer des taches en nous basant sur notre niveau en programmation en général. Trois d’entre nous travaillent sur la conception des jeux (une personne par jeux pour le moment) et deux autres sur la conception du site et ses différentes parties.

Nous devons donc tous apprendre de nouveaux langages informatiques à l’aide de sites internet comme OpenClassroom, ou de vidéos sur YouTube par exemple. Cela pourrait représenter un problème dans la mesure ou cet apprentissage nécessite du temps et que nous devons apprendre par nous-même, chacun ayant une manière différente d’apprendre et n’apprenant pas à la même vitesse. Nous devons donc nous mettre d’accord sur les méthodes à considérer pour que nous puissions combiner nos différentes parties et obtenir un site fonctionnel.

Un des problèmes les plus difficiles à gérer est le fait que nous ayons tous des emplois du temps différents. En effet, deux d’entre nous sont en section internationale, une en PL2 et deux en section classique. Nous avons un groupe de discussion pour échanger et faire des comptes rendus à ceux n’ayant pas pu participer à une réunion de groupe. Pour la conception du site par exemple, les deux personnes travaillant dessus doivent communiquer plus que les autres, leur travail étant complémentaires.

Ce sont tous les problèmes que nous pensons rencontrer durant la réalisation de notre projet et toutes les solutions que nous avons pour l’instant trouver. Bien sûr, comme dans tout projet, nous rencontrerons certainement d’autres sous-problèmes auxquels nous ne nous attendions pas, et trouverons, nous l’espérons, des solutions auxquelles nous n’avons pas encore pensé.

1. PLANIFICATION DES TÂCHES

Définissons tout d’abord la feuille de route. Le but principal, pour réussir notre soutenance est de concevoir un jeu de salon en ligne avec des étudiants de l Efrei, qui pourraient se donner des cours. L’objectif n’est pas seulement de créer un site de jeu, il doit notamment être fonctionnel pour permettre aux étudiants de recevoir et d’échanger des cours de mathématiques, physique etc.

Pour atteindre ce but, il y aura plusieurs phases. Appelons la 1e phase la phase découverte. En effet sur les 5 membres de l’équipe, très peu connaissent les langages que nous devons utiliser pour créer un site. Nous devrons maîtriser ces langages : html5, css et javascript. Ce dernier nous sera utilisé pour tous ce qui est interaction au niveau du site web et nous permettra aussi de faire un système de chat, comme celui de Facebook pour que les élèves échanges entre eux. Html5 pour le fond et css pour la forme, l’aspect visuel du site. Tous les 5 nous devons donc maîtriser ces 3 langages

Lors de la deuxième phase, il faut commencer par la création du site et celui des jeux. Nous travaillerons séparément, une équipe au niveau du site, sa configuration, le nom, la fond la forme, il faut que le site soit aussi attractif par son aspect visuel. Il faut aussi qu'il soit disponible pour des étudiants de l'efrei uniquement : il faudra donc créer un espace connexion ou sera reconnue l'adresse des joueurs dont le mail fini par @efrei.net. Dans cette équipe il y aura Amandine et Stefania. Pour la partie jeu, Mathis Lilia et Jules feront 3 jeux différents : le gambling, la roulette et le poker, codés en html5. Les 2 autres membres de l’équipe pourront également les aider si besoin est et vice versa. Cette phase sera certainement la plus longue. La création du site et la création des 3 jeux qui fonctionnent correctement prendrait 1 mois et demi. Une fois les jeux fonctionnels, on peut travailler sur la partie esthétique pour les rendre aussi attractifs.

Le but de la troisième phrase, phase cruciale qui pourra être la plus compliquée (ou pas) sera d’assembler le travail des membres qui ont travaillés sur les jeux et celui des membres qui ont créé le site. Cette étape pourra être rapide comme un peu plus lente selon la manière dont nous nous en sortons dans la maîtrise des langages de programmation et de notre travail collectif et individuel.

La quatrième étape, consistera une fois que le site marchera avec les jeux intégrés, de réaliser un système de monnaie virtuelle d’échange avec la possibilité de voir en direct les cours que l’on veut prendre ou donner : si on donne un cours on prend donc des points. La création d’un chat box pour que les étudiants puissent échanger, se donner rendez-vous, avec une notification par mail également. Cette quatrième phase est la plus importante et celle où l’on devra passer également du temps (3semaines-1mois) car elle marque l’aspect novateur de notre projet : jeu de salon en ligne pour un échange de service/cours entre Efrein.

En cinquième phase, on pourra parler de phase d'ajustement : essayer de faire plus, ce que l'on peut faire pour rendre notre projet le plus complet possible. Il serait bien d’avoir une base de données, qui permettrait de voir l’historique des leçons données ou reçues. Ainsi tous 5 pourrions avoir un visuel dessus dans le cas où quelqu’un venait à essayer de passer par-dessus le système. Aussi, nous pourrions créer un système de notation : sur une échelle de 1 à 5 étoiles, on pourra ainsi noter l’élève sur le cours qu’il a donné selon plusieurs critères. Pourquoi pas un plus Aussi, voir avec le service communication et pave s’il est possible de donner 1 ou 2 point pave pour le meilleur élève du mois : celui-ci aurait sa photo et ses informations sur notre site. Cela pourra être motivateur en plus pour donner des cours et pourquoi peut être accéder à une rémunération par un autre service

1. PROTOTYPE INITIAL

Le prototype réside en la création d’un site web pour héberger les jeux de salons que l’on a créé en parallèle. Pour ce faire nous utilisons du Java Script pour les jeux et du HTML5 CSS pour le design du site. Afin de nous guider dans la réalisation du projet nous élaborons un premier prototype qui sera surement modifié au fur et à mesure.

Dans un premier temps pour le site web nous partons d’un design épurer afin de privilégier le bon fonctionnement du site et des différentes fonctionnalités proposées. Sur la page d’accueil du site, une présentation des 3 jeux disponibles sera présente ainsi qu’un récapitulatif du fonctionnement de notre outil. De plus un accès personnel sera dédié à chaque étudiant afin qu’il puisse remplir au mieux son profil. Cela permettra une meilleure compatibilité des profils afin que chaque étudiant trouve son compte en échangeant leurs points forts et en concernant leurs lacunes. Ensuite une partie de discussion en ligne sera disponible avec les autres étudiants.

Pour résumer, le site doit posséder les fonctionnalités suivantes :

- Création de comptes (éventuellement à partir des identifiants de l’efrei, étant donné que le site est principalement réservé aux étudiants de l’efrei).

- Connexion des utilisateurs à leur compte (nécessite donc un serveur afin de stocker les informations / données)

- Les différents jeux de salon : pour l’instant poker, roulette et gambling (éventuellement blackjack)

* Note : afin de ne pas retarder la création du site, on utilisera des jeux simples sans animation, par exemple « 1-2-3 Pierre feuilles ciseaux », ou deviner un nombre choisi par l’autre joueur.
* Le point le plus important étant l’interaction en temps réel entre les joueurs.

- Un système de points/monnaies virtuelles permettant de parier ou acheter des services a à d’autres étudiants.

- Un service de messagerie permettant aux élèves de communiquer.

- Si possibles un système de mise en place de rendez-vous pour les donner des cours - Enfin le design du site restera simple et épuré.